

Akademický rok 2020/2021

## Bakalářská práce – posudek oponenta

**Jméno a příjmení studenta:** Jan Suchý

**Název práce:** SERVICE DEVELOPMENT

### Slovní hodnocení:

Aplikace co.design je nástroj na tvorbu "živých" dokumentů. V základu se jedná o editor grafických šablon do kterých se následně dají zapojit data (text, obrázky) z externích zdrojů. Následným výstupem je pak PDF nebo obrázek kde je obsah dynamicky vygenerován pomocí designu/pravidel které nastavil designer v co.design. Tento přístup je od tradičního DTP odlišný v tom, že designér se stává tvůrcem vizuálního systému, který se dá do nekonečna replikovat. Šablona v Microsoft Word nebo v Adobe InDesign pořád vyžaduje více či méně manuální práce na to ji správně aplikovat. V případně InDesignu vyžaduje přítomnost někoho zkušeného v DTP. U co.design tato nutnost odpadá a obsah je plně oddělený od jeho formy.

Celková myšlenka mi přijde hodnotná a dokážu si představit, že bych podobný systém využil u generování hlaviček eventů na sociální síť, galerijních popisů nebo vizitek velké instituce. Hlavní výhodu vidím v tom, že aktualizace a nové výstupy mohou vzniknout bez mého přičinění, ale i přes to budou ve stejném vizuálním systému.

Projektu musím vytknout "Not invented here" syndrom kterým se mi zdá, že trpí a limituje ho. Je to snaha vytvořit na všechno vlastní řešení, místo soustředění se jenom na jádro problému. V dokumentaci bakalářské práce je (více či méně podložená) kritika v současnosti využívaných procesů a výsledkem je snaha nahradit naprosto všechno, protože vše funguje špatně. co.design je jen první ze série softwarů, které by měli vzniknout - co.design, co.manage, co.edit. Cením si tak velkých ambicí, ale myslím, že daleko reálnější a chytřejší strategie by byla zkusit poskládat a „poslepovat“ co nejvíc existujících nástrojů dohromady. Snažit se naopak naprogramovat co nejmíň nového softwaru. Umožnilo by to hypotézy daleko rychleji otestovat a vybrousit.

Překvapuje mě, že jsem neviděl žádné příklady užití v praxi. Vím, že aplikace funguje, sám jsem ji úspěšně zkoušel. Očekával bych hlavně realizace vlastních projektů a projektů lidí v bližším okruhu.

K aplikaci co.design samotné vlastně nemám moc co vytknout. Je těžké podobnou aplikaci navrhnout, ale to, že ji autor i naprogramoval a realizoval, považuji za velký úspěch. I ve stavu v jakém jsem ji viděl já, je vše na vysoké úrovni. Design uživatelského rozhraní působí profesionálně nejen vizuálně, ale i z pohledu uživatelské přívětivosti. A nejedná se jen o osvědčené ux principy, našel jsem několik pěkných řešení a detailů, které jsem viděl poprvé. Práce si gridou, kontextová menu, fungování sidebaru... vše to dohromady nějak funguje a dává smysl. A to i přes to, jak je aplikace komplexní.

Uživatelské rozhraní tak považuji za nejsilnější stránku celého projektu. K tomu přidám, že naprogramovat takovou aplikaci není vůbec nic jednoduchého.

Projekt má další vrstvy, ke kterým jsem ani nedostal dokumentaci a musel jsem je sám objevit. Manifest/filosofii projektu, Discord kanál, produktovou webovou stránku (která by chtěla vylepšit). Jen mi to potvrzuje velké množství práce které za vším stojí.

Autorům bych doporučil opravdu dobře rozmyslet co s projektem dál. co.design na mě působí jakoby byl pár kroků od spuštění, ale zároveň by bylo potřeba dalších několik let práce, aby mohl realisticky jít mezi uživatele. Projekt je moc veliký a svými principy se snaží konkurovat komerčnímu softwaru. To přináší velmi vysoké nároky na propracovanost a stabilitu. Mnoho potřebné (a nudné) funkcionality chybí a musela by se dodělat. Přijde mi dost riskantní investovat tolik času do dokončení projektu, který nemá ověřeno, jestli ho doopravdy někdo bude využívat. Snažil bych se myslet co nejvíc strategicky, radikálně zmenšit co.design, pokusit se co nejdřív otestovat hlavní myšlenku projektu a najít uživatele. Zbavovat se complexity. Asi by to znamenalo obětovat velké množství již provedené práce. Možná je nutné jít jednodušší cestou – například jako plugin do Figma/Adobe. Autorské duo má očividně dostatek schopností na to vytvářet kvalitní věci, jen si možná ukousli zbytečně velké sousto.

#### **Otázky k rozpravě:**

Na jakých projektech jste co.design testovali? Existuje nějaká realizace pomocí co.design?

Za jak dlouho plánujete spustit co.design pro první alpha uživatele?

Jaká je nejmenší, nejjednodušší verze co.design, kterou si dokážete představit?

#### **Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě

#### **Návrh klasifikace:**

A

**Posudek vypracoval(a):**

MgA. Kristian Maňas

**Datum:**

3. 5. 2021